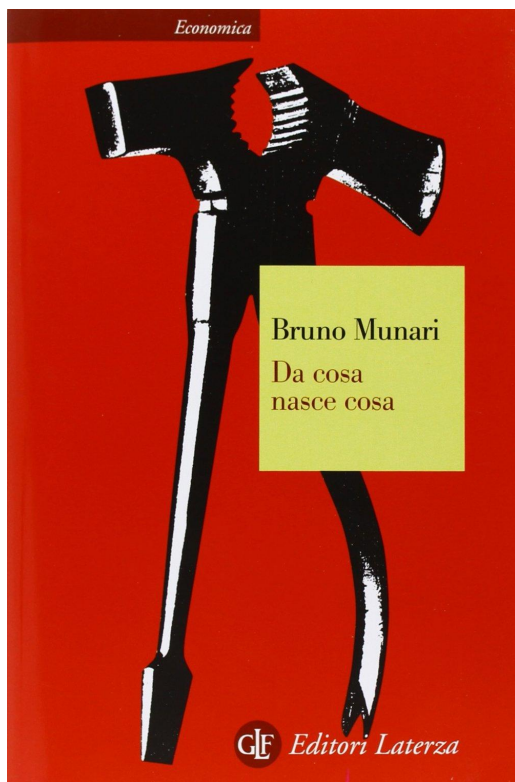


MANUALE DI PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

LIBERAMENTE ISPIRATO DAL LIBRO
“DA COSA NASCE COSA”
DI BRUNO MUNARI



“DA COSA NASCE COSA”

Appunti per una metodologia progettuale

DI BRUNO MUNARI

Editori Laterza

LINEA GUIDA SU COME SEGUIRE UN TIPO DI METODOLOGIA PROGETTUALE

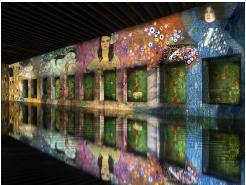
“Il Metodo Progettuale non è altro che una serie di operazioni necessarie, disposte in un ordine logico dettato dall'ESPERIENZA”

Creatività non vuol dire improvvisazione senza metodo

Non esiste un metodo unico di progettare, è qualcosa di modificabile e migliorabile con l'esperienza

PROBLEMA

INSTALLAZIONE ARTISTICA



INSTALLAZIONE PER CLIENTI



ESPERIENZA

Bisogna saper distinguere se un problema è RISOLVIBILE o IRRISOLVIBILE e per saperlo bisogna avere ESPERIENZA

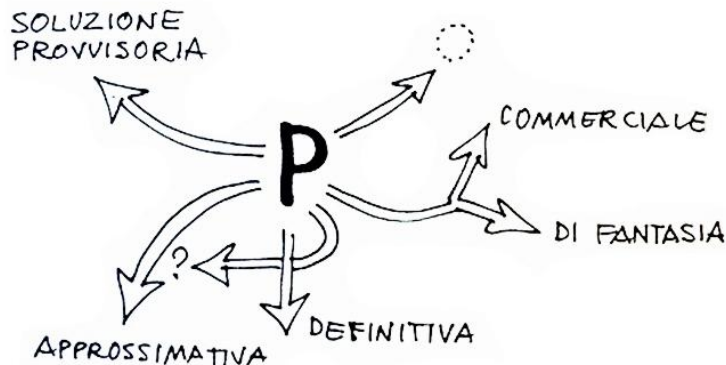
DEFINIZIONE DEL PROBLEMA

Iniziare a cercare delle **SOLUZIONI**:

- **SOLUZIONE PROVVISORIA** (mostra, festival, evento, esposizione, ecc..)
- **SOLUZIONE PERMANENTE** (che duri nel tempo per esempio un museo, un app per un cliente, ecc)
- **SOLUZIONE TECNOLOGICAMENTE SOFISTICATA O SEMPLICE ED ECONOMICA**

un problema può avere diverse soluzioni, bisogna decidere quale sia la soluzione ottimale.

*esempi pratici di problemi: luogo(esterno/interno), internet, possibilità di modifiche alla struttura, giorno/notte, permessi comunali, curatori, target, ecc...)

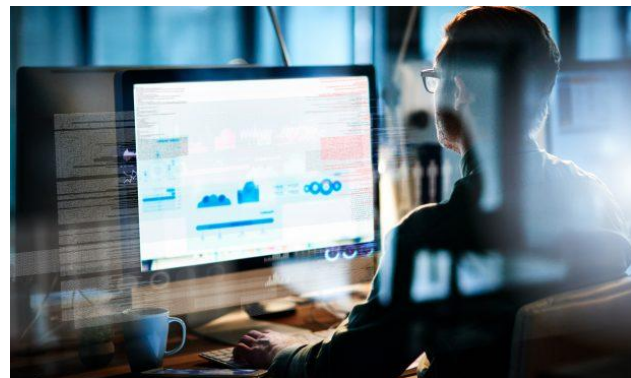


SUDDIVISIONE DEL PROBLEMA

Una volta individuato il problema bisogna suddividerlo nelle sue varie categorie per conoscerlo meglio. Quindi dobbiamo individuare ogni singolo sotto problema.

RICERCA RACCOLTA DATI

- Controllare se qualcuno ha già risolto il problema e vedere se quel lavoro è già stato realizzato (per non copiarlo)
- L'analisi di tutti i dati raccolti (tramite forum, tutorial, libri, articoli ecc....) può fornire dei suggerimenti su cosa fare o cosa **NON FARE** per progettare ma soprattutto evitare di fare errori compiuti da altri.



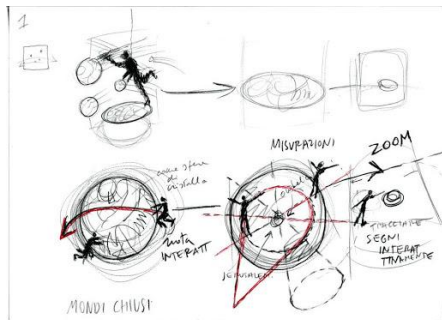
PROGETTARE

A questo punto abbiamo abbastanza materiale per iniziare la progettazione.

- L'IDEA (legata alla fantasia) può proporre soluzioni **ANCHE** irrealizzabili per ragioni tecniche, materiche o economiche (poichè è più impulsiva e quindi arriva senza il ragionamento).
- La CREATIVITÀ si mantiene nei limiti del problema, limiti che risultano dalle analisi dei dati e dei sottoproblemi.

SCHIZZO

Durante il processo progettuale l'artista utilizza vari tipi di disegni, per esempio, un semplice schizzo per fissare un pensiero utile alla progettazione.



RICERCA II

MATERIALI E TECNOLOGIA

L'operazione successiva consiste in un'altra piccola raccolta di dati relativa ai materiali e alle tecnologie che il progettista ha a sua disposizione in quel momento per realizzare il suo progetto.

SPERIMENTAZIONE

Il progettista compirà una sperimentazione sui materiali e sulle tecniche (o tecnologie) disponibili per realizzare il suo progetto.

MODELLI

Da queste sperimentazioni vengono fuori campioni, prove, informazioni che possono condurre alle costruzioni di modelli dimostrativi (prototipi).

USABILITÀ

USER INTERFACE

Facilità nella comprensione e nell'utilizzo (ad es un bottone che accende tutto).

VERIFICA

Test sul prototipo, possibilmente provenienti da persone esterne.

DISEGNI

Servono a comunicare ad una persona che non è al corrente dei nostri progetti, tutte le informazioni utili per capire il lavoro.

*Esempi pratici: fotomontaggi, render 3D e storyboard



MuDA AR - AMATRICE

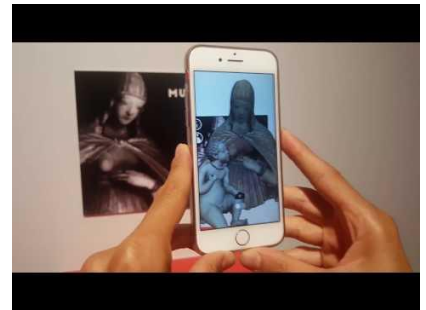
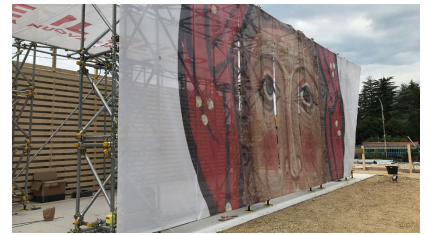


Vantaggi: nessuna spesa, sorpresa tecnologica, restauro, facilità,

Svantaggi: scaricare l'App, internet,

App

Visualizzazione 3D delle sculture



MuDA AR - AMATRICE

- PROBLEMA
- ESPERIENZA
- DEFINIZIONE DEL PROBLEMA
- SUDDIVISIONE DEL PROBLEMA
- RICERCA
- PROGETTARE
- SCHIZZO
- RICERCA II
- SPERIMENTAZIONE
- MODELLI
- USABILITÀ
- VERIFICA
- DISEGNI
- SOLUZIONE

Assenza di corrente - no internet - mostra dentro un container - città distrutta dal terremoto

SOLUZIONE PERMANENTE



Progettazione UI - Intro, menù

Test facilità nell'utilizzo (test con altre persone)

MUSEO DEL NOVECENTO - IL QUARTO STATO



Problemi

Assenza di corrente - vetro con glitch neon - luogo di passaggio - no internet

Vantaggi:

Svantaggi:

App

Audioguida

Selezione dei personaggi

Foto con Zarri Giovanni

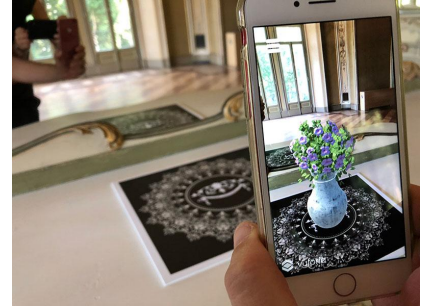


VILLA BORRAMEO D’ADDA - ARCORE



App

Guida in AR



Problemi

Assenza di corrente - appena restaurata (non è possibile fare nessun tipo di intervento come mettere schermi, cavi, proiezioni, ecc...)

Vantaggi:

Svantaggi:



HOMELESS - PERSONE SENZA DIMORA

Ricerca

MIA - Milano in azione - <https://www.milanoinazione.org/>

Croce Rossa Italiana - <https://www.cri.it/home>

Brainstorming - Metodo decisionale, usato spec. in pubblicità, in cui la ricerca della soluzione di un dato problema è effettuata mediante sedute intensive di dibattito e confronto delle idee e delle proposte espresse liberamente dai partecipanti.

